

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Teknologi informasi telah membuka mata dunia akan sebuah dunia baru, interaksi baru, pasar baru dan sebuah jaringan bisnis dunia yang tanpa batas. Disadari betul bahwa perkembangan teknologi yang disebut internet, telah mengubah pola interaksi masyarakat, yaitu; interaksi bisnis, ekonomi, sosial, dan budaya. Internet telah memberikan kontribusi yang demikian besar bagi masyarakat, perusahaan maupun pemerintah. Hadirnya Internet telah menunjang efektifitas dan efisiensi operasional perusahaan maupun bentuk usaha lainnya, terutama peranannya sebagai sarana komunikasi, publikasi, serta sarana untuk mendapatkan berbagai informasi yang dibutuhkan oleh sebuah badan usaha dan bentuk badan usaha atau lembaga lainnya.

Pada masa sekarang ini banyak orang-orang yang mencari informasi melalui internet, karena dengan adanya internet seseorang dapat mencari informasi secara cepat. Banyak juga para pengusaha yang memanfaatkan teknologi internet ini sebagai media promosi untuk hasil produksi perusahaan mereka, bahkan banyak juga seseorang yang melakukan jual beli barang melalui internet. Teknologi internet itu sendiri saat ini menjadi tidak asing lagi bagi orang-orang, karena tidak hanya di kota saja tetapi di desa-desa juga sudah banyak orang yang menggunakan internet.

Agen Top Food adalah salah satu agen yang menjual berbagai jenis sosis di kota Pati. Agen sosis ini selalu ramai pembeli baik pembeli grosir maupun pengecer. Sebagai pembeli grosir yang sudah menjadi pelanggan tetap, mereka dapat memesan barang melalui pesan singkat (SMS) dari handphone mereka. Kemudian pemilik agen akan menanggapi dan segera mengirimkan barang pesanan tersebut kepada pelanggan. Untuk pelanggan eceran tidak boleh membeli barang melalui SMS karena jumlah belinya sedikit. Mereka harus datang langsung ke agen.

Untuk menambah jumlah pelanggan di berbagai wilayah dan meningkatkan nilai penjualan setiap tahunnya, maka diperlukan adanya sistem pembelian dan penjualan sosis pada Agen Top Food berbasis website. Website yang mendukung pembelian dan penjualan online dapat memudahkan pelanggan mengetahui informasi detail dari suatu produk. Mulai dari nama produk, gambar, harga produk hingga aneka ragam jenis dan hal lain yang berkaitan dengan produk tersebut. Di samping itu layanan ini dapat diakses 24 jam nonstop dan dapat melakukan suatu transaksi bisnis.

Berdasarkan uraian diatas, dalam penulisan laporan penelitian ini penulis mengambil judul “Sistem Informasi Manajemen Pembelian Dan Penjualan Sosis Pada Agen Top Food”. Dimana dalam perancangannya nanti akan menggunakan metode perancangan UML, bahasa pemrogramannya menggunakan PHP dan databasenya menggunakan MySQL.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disebutkan di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan yang ada yaitu bagaimana membangun Sistem Informasi Manajemen Pembelian Dan Penjualan Sosis Pada Agen Top Food?

1.3 Batasan Masalah

Pada dasarnya permasalahan dalam proses jual beli sosis ini cukup luas, tetapi agar sesuai yang telah di rencanakan sebelumnya diperlukan batasan-batasan agar tujuan penelitian dapat tercapai. Adapun batasan-batasan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Proses penjualan sosis pada sistem ini meliputi pendaftaran pelanggan, pemilihan produk sosis, pengisian form pembelian, konfirmasi pembayaran dan cetak laporan.
2. Informasi yang dihasilkan berupa hasil laporan pembelian barang dari supplier, laporan konfirmasi pembayaran dari pelanggan dan laporan penjualan barang kepada pelanggan.

1.4 Tujuan

Tujuan yang akan dicapai dalam penelitian skripsi ini adalah: menghasilkan Sistem Informasi Manajemen Pembelian Dan Penjualan Sosis Pada Agen Top Food.

1.5 Manfaat

Sedangkan manfaat yang akan dicapai dalam penelitian ini adalah:

a. Bagi Pemilik Agen

Menambah wawasan penggunaan teknologi informasi untuk proses jual beli sosis secara online.

b. Bagi Akademik

Diharapkan menambah referensi mengenai aplikasi jual beli sosis secara online.

c. Bagi Penulis

Menambah wawasan dan pengalaman dalam merancang sebuah sistem dan mengimplementasikan ke dalam aplikasi khususnya berbasis *web*.

1.6 Metode Penelitian

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Untuk mendapatkan data yang benar-benar akurat, relevan, valid, maka penulis mengumpulkan sumber data dengan cara :

A. Sumber Data Primer

Adalah data yang diperoleh langsung dari instansi baik melalui pengamatan dan pencatatan terhadap obyek penelitian. Meliputi :

1. Observasi

Pengumpulan data melalui pengamatan dan pencatatan terhadap peristiwa yang diselidiki. Data yang diperoleh yaitu:

- a. Data Pelanggan meliputi nama, alamat, jekel, status pelanggan dan nomor telephone.
- b. Data Barang meliputi nama barang, stok dan harga barang
- c. Data Supplier meliputi nama, alamat dan nomor telephone.

2. Wawancara

Pengumpulan data melalui tatap muka atau tanya jawab langsung dengan sumber data atau pihak-pihak yang berkepentingan yang berhubungan dengan penelitian yaitu:

- a. Wawancara kepada pemilik agen
- b. Wawancara kepada para pelanggan

B. Data Sekunder

Adalah data yang diambil secara tidak langsung dari obyek penelitian. Data ini diperoleh dari buku-buku, dokumentasi, dan literatur-literatur. Meliputi:

1. Studi Kepustakaan

Pengumpulan data dari buku-buku yang sesuai dengan tema permasalahan. Contohnya yaitu Sholiq dalam bukunya yang berjudul Analisis dan Perancangan Berorientasi Obyek tahun 2010.

2. Studi Dokumentasi

Pengumpulan data dari literatur-literatur dan dokumentasi dari internet, diktat, maupun sumber lain. Contohnya yaitu Mustain dalam penelitiannya yang berjudul Sistem Informasi Penjualan Kerajinan Rotan Di Home Industri Harto Rotan Berbasis Web tahun 2016.

1.6.2 Metode Pengembangan Sistem

Teknik analisis data dalam pembuatan perangkat lunak menggunakan paradigma perangkat lunak secara *waterfall*. Fase-fase dalam *Waterfall Model* menurut referensi Sommerville (2007), yaitu :

a. *Requirements analysis and definition*

Mengumpulkan kendala dan tujuan secara lengkap kemudian dianalisis dan didefinisikan secara rinci untuk dijadikan sebagai spesifikasi sistem.

b. *System and software design*

Menetapkan sebuah arsitektur sistem secara keseluruhan. *Software design* menggambarkan dasar *software system abstractions* dan hubungan mereka.

c. *Implementation and Unit Testing*

Selama tahap ini, desain perangkat lunak direalisasikan sebagai serangkaian program atau unit program. Unit pengujian melibatkan verifikasi bahwa setiap unit memenuhi spesifikasinya.

d. *Integration and system testing*

Unit program individu atau program yang diintegrasikan dan diuji sebagai sistem yang lengkap untuk memastikan bahwa persyaratan *software* telah dipenuhi. Setelah pengujian, sistem perangkat lunak dikirim ke pelanggan.

e. *Operation and maintenance*

Sistem diinstal dan mulai digunakan, kemudian dipelihara dengan cara mengoreksi kesalahan yang tidak ditemukan pada tahap awal dan meningkatkan kinerja sistem. Namun tidak digunakan.

1.6.3 Metode Perancangan Sistem

Untuk metode pengembangan sistem yang akan digunakan dalam penulisan laporan skripsi ini yaitu dengan menggunakan UML yang meliputi beberapa tahap menurut Sholiq (2010) yaitu:

a. Diagram Bisnis Use Case

Diagram *use case* bisnis digunakan untuk mempresentasikan bisnis yang dilakukan organisasi dan juga untuk memodelkan aktivitas bisnis organisasi sebagai landasan pembuatan *use case* sistem. Diagram ini menunjukkan interaksi antara *use case* bisnis dan aktor bisnis atau pekerja bisnis dalam sebuah organisasi.

b. Diagram Sistem Use Case

Diagram *use case* menyajikan interaksi antara *use case* dan aktor dalam sistem yang akan dikembangkan. *Use case* adalah fungsi-fungsi atau fitur-fitur apa saja yang disediakan oleh sistem informasi yang akan dikembangkan tersebut kepada pengguna sistem. Sedangkan aktor bisa berupa orang, peralatan, atau sistem lain yang berinteraksi terhadap sistem yang akan dibangun.

c. Diagram Kelas

Diagram kelas menunjukkan interaksi antara kelas-kelas dalam sistem. Kelas juga dapat dianggap sebagai cetak biru dari obyek-obyek di dalam sistem. Cetak biru adalah model yang akan membantu anda merencanakan setiap bagian-bagian sebelum anda benar-benar membangunnya. Sebuah kelas mengandung informasi (attribute) dan tingkah laku (behavior) yang berkaitan dengan informasi tersebut.

d. Diagram Sekuensial

Diagram sekuensial adalah diagram interaksi yang disusun berdasarkan urutan waktu. Diagram sekuensial (sequence diagram) digunakan untuk menunjukkan alur (flows) fungsionalitas yang dimulai sebuah use case yang disusun dalam urutan waktu. Obyek pada diagram sekuensial bisa disajikan dengan 3 cara yaitu nama obyek, nama kelas dan/atau nama obyek dan kelasnya.

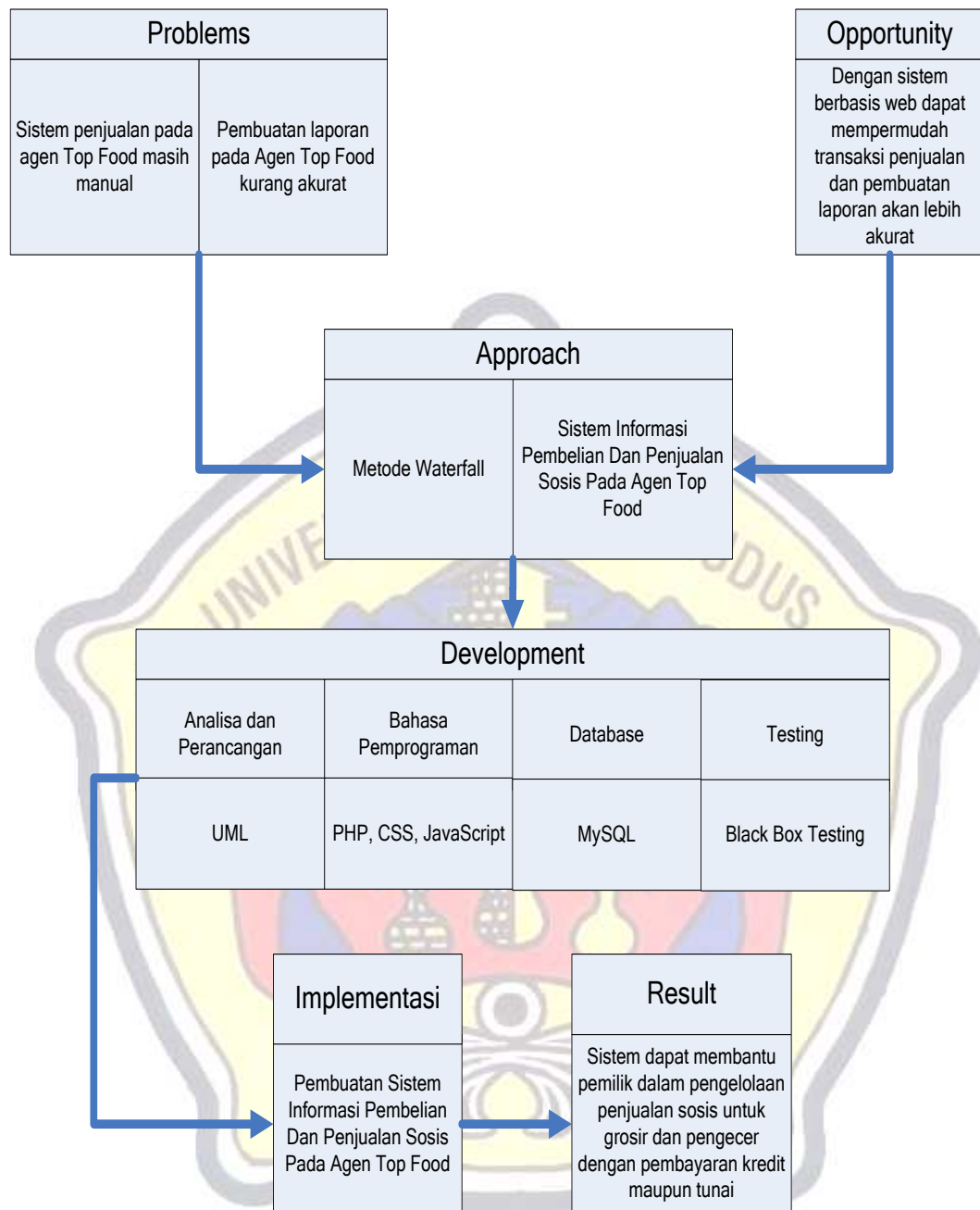
e. Diagram Aktivitas

Diagram aktivitas adalah sebuah cara untuk memodelkan alur kerja dari *use case* bisnis atau *use case* sistem dalam bentuk grafik. Diagram ini menunjukkan langkah-langkah di dalam alur kerja, titik-titik keputusan di dalam alur kerja, siapa yang bertanggung jawab menyelesaikan masing-masing aktivitas dan obyek-obyek yang digunakan dalam alur kerja. Diagram aktivitas menggambarkan aliran fungsionalitas sistem.

f. Diagram Statechart

Diagram *statechart* memungkinkan untuk memodelkan bermacam-macam *state* yang mungkin dialami oleh obyek tunggal. Jika pada diagram kelas menunjukkan gambaran statis kelas-kelas dan relasinya, diagram *statechart* digunakan untuk menggambarkan perilaku dinamik sebuah obyek tunggal. Diagram ini merupakan cara yang tepat untuk memodelkan perilaku dinamis sebuah kelas.

1.7 Kerangka Pemikiran



Gambar 1.1: Kerangka Pemikiran